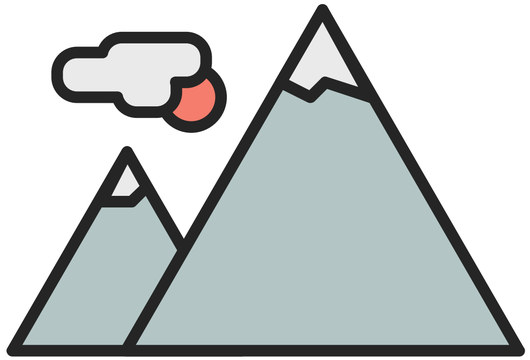
HISTÓRIA DA ARTE E DO DESIGN PARA GAMES

PROF. NIVIA BARBOZA FERREIRA

AGO/2017

AGENDA

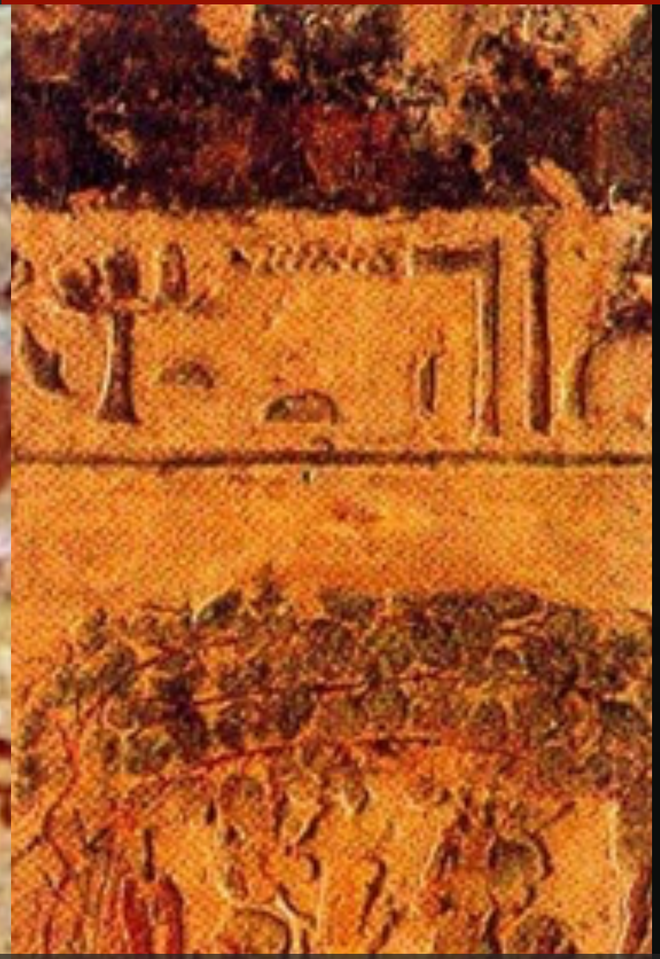


- Revolução industrial
- Consolidação do design
- Atividade

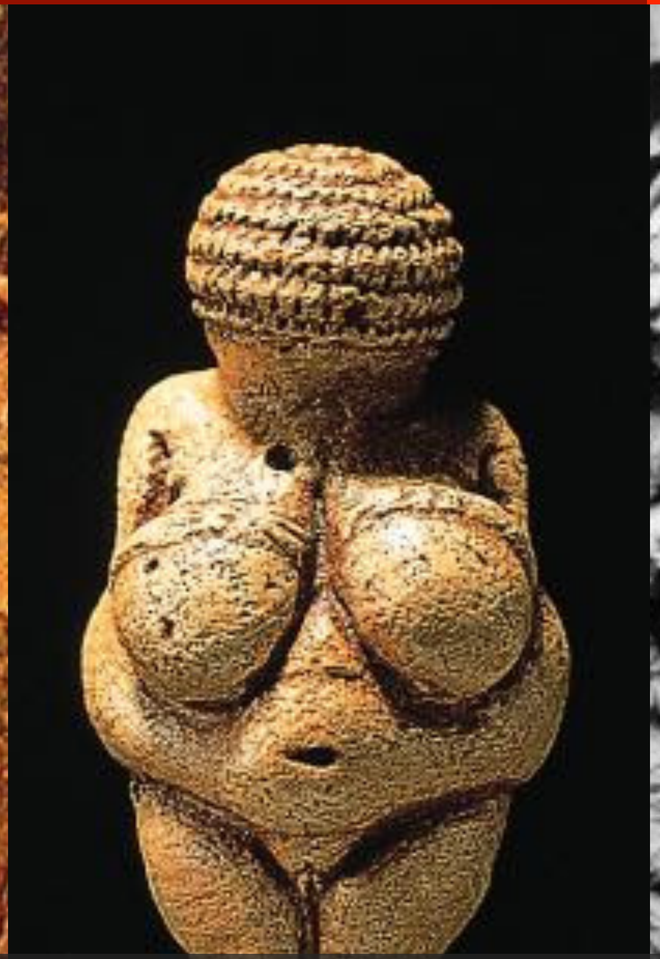
Pré-história
pinturas rupestres

40000 a.C
4000 a.C

Antiguidade
Arte egípcia e Arte grega



3000 a.C
30 a.C



1100 a.C
1 a.C

Idade Média
Gótico

1150 d.C
1520 a.C

Idade moderna
Barroco - Iluminismo

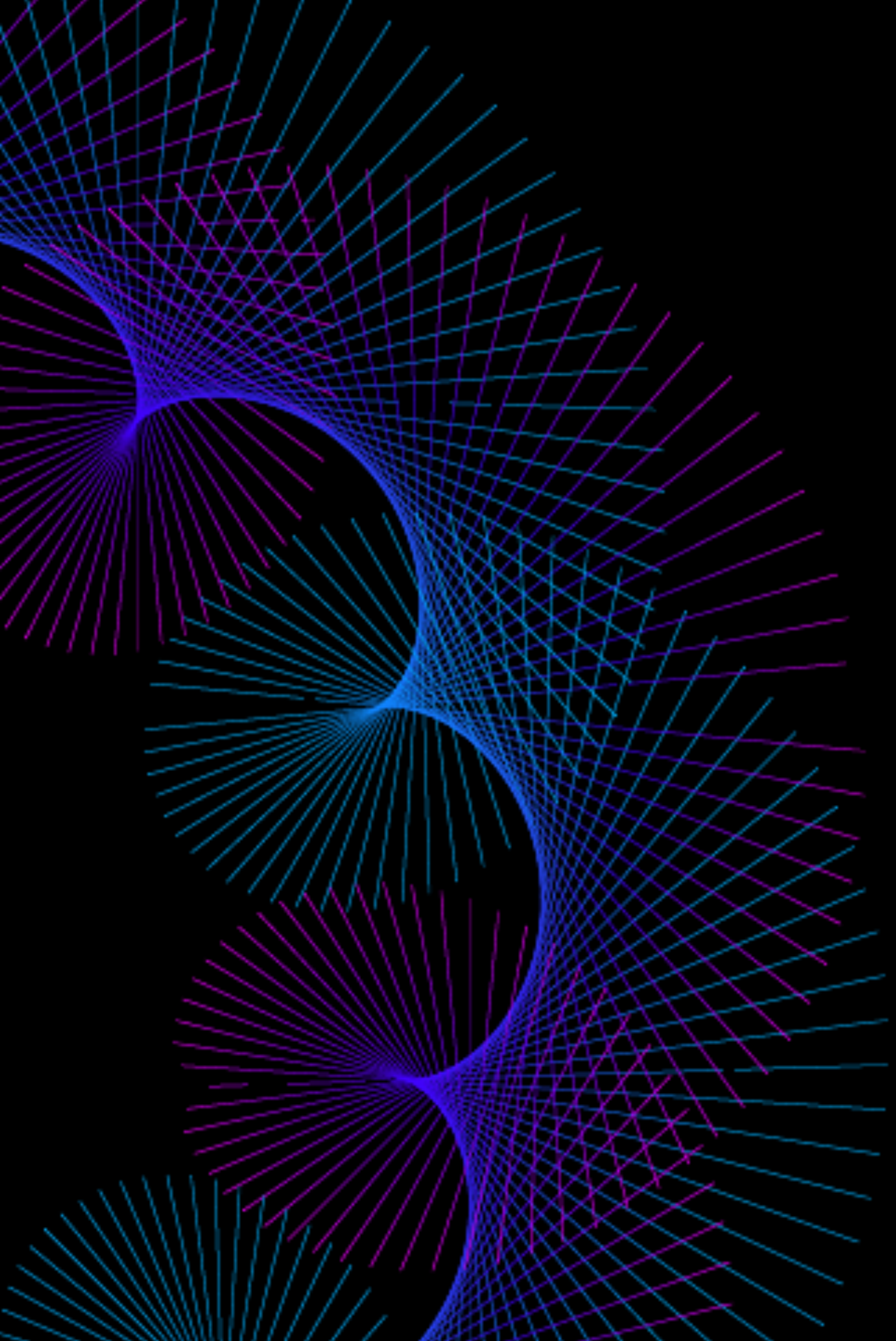
Modernismo
Arts and Crafts - Art Nouveau

1500

1700

1850

1890



"CODIFICAÇÃO DA EXPERIÊNCIA"

Tay: Twitter conseguiu corromper a IA da Microsoft em menos de 24 horas

POR LEONARDO MÜLLER | @ls_muller - EM SOFTWARE - 24 MAR 2016 — 15H37

COMPARTILHAR 86 1.495 compartilhamentos

Ontem, a Microsoft liberou no Twitter a sua nova inteligência artificial (IA) chamada Tay. Ela foi criada para conversar com as pessoas de forma divertida, descontraída e natural no microblog, mas, em menos de 24 horas, os usuários da rede social a corromperam. Em um dia, ela passou de uma inocente robozinha para uma racista, transfóbica e desagradável vomitadora de caracteres.

Comercial do Google Home no Super Bowl desliga dispositivos por acidente

Por Redação | 06.02.2017 às 13:45

Durante o intervalo do Super Bowl 2017 – a final da NFL – campeonato de futebol americano dos EUA, na noite deste domingo (5), o Google exibiu em milhões de TVs um comercial de seu assistente doméstico comandado por voz, Google Home.

Só que, ao contrário do esperado, o impacto do anúncio que custou US$ 5,5 milhões ao gigante das buscas por uma exibição de apenas 1 minuto, foi muito mais além do que chamar a atenção dos telespectadores. A propaganda causou comportamentos inesperados no dispositivo.

Linha do tempo

HOJE

2017 | May | 17

Tarde em Morumbi Shopping

Quarta-Feira, 17 De Maio De 2017

19,0 km
1h 30m

450 m
1m

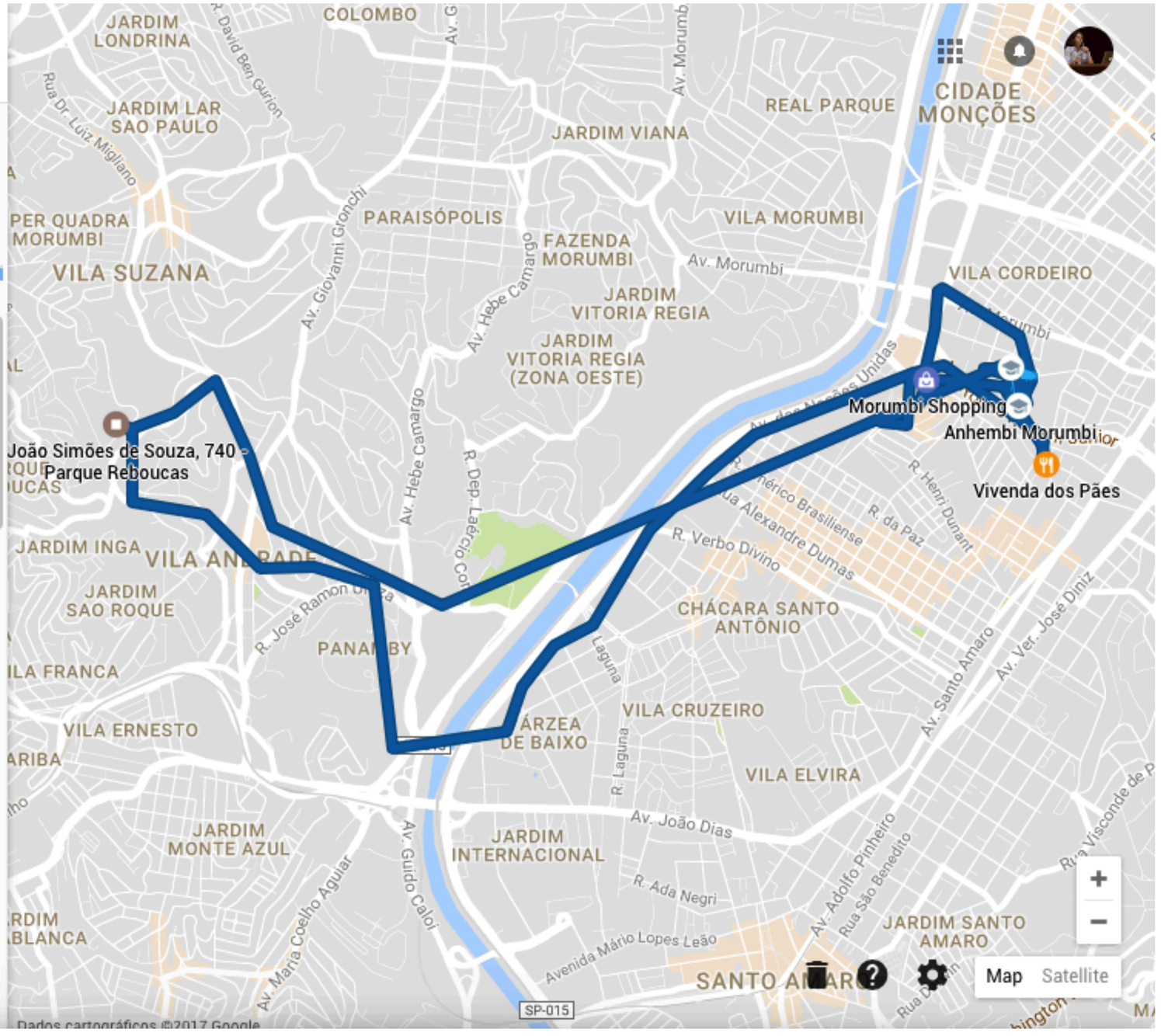
R. João Simões de Souza, 740 - Parque Reboucas — 06:14

São Paulo - SP, 05734-140

De carro - 7,9 km — 24 min

Vivenda dos Pães — 06:39 - 07:04

R. Joaquim Guarani, 339 - Cidade Monções, São Paulo - SP, 04707-061



Linha do tempo

HOJE

2016 | November | 16

São Paulo

Quarta-Feira, 16 De Novembro De 2016

17,7 km
1h 59m

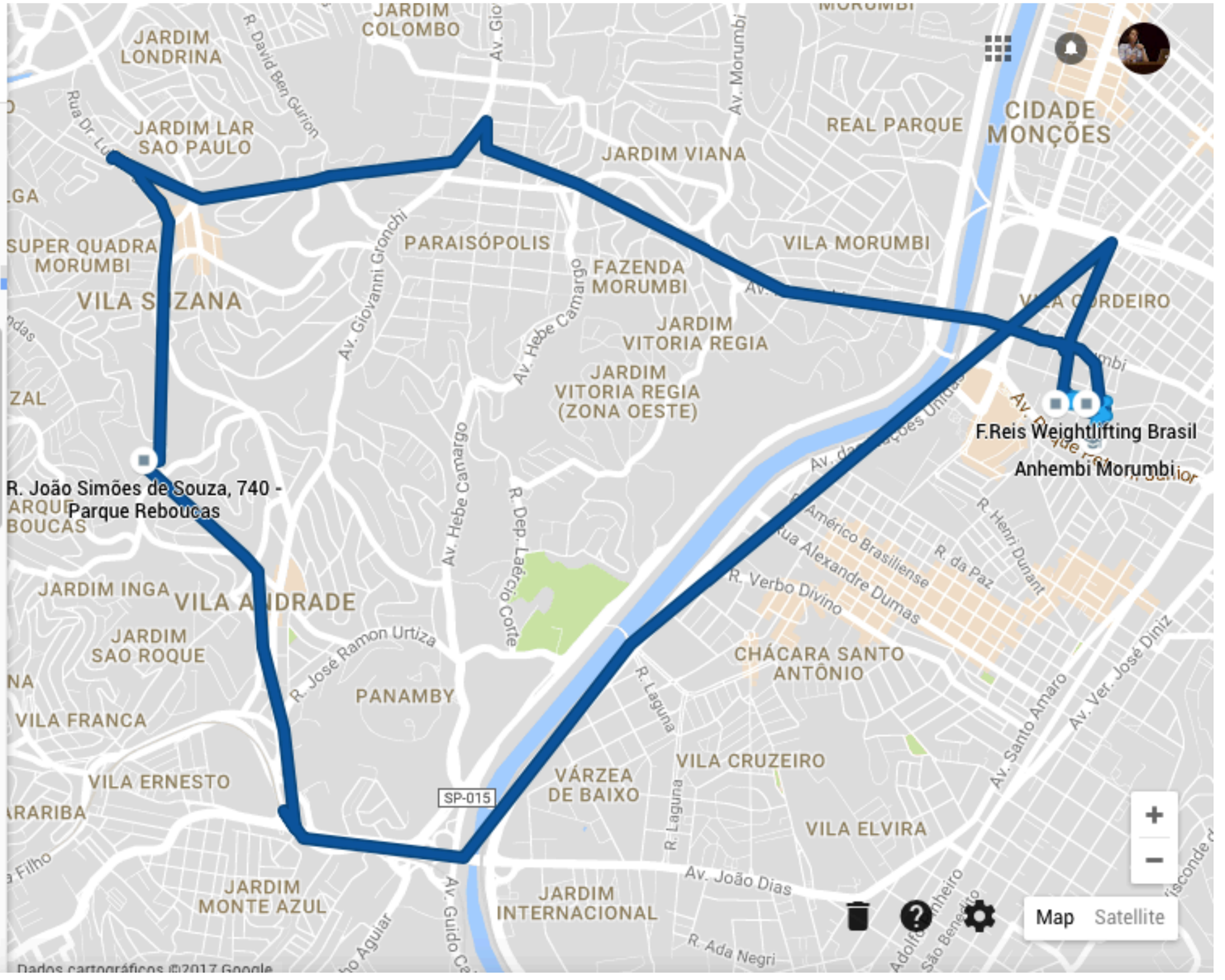
750 m
14m

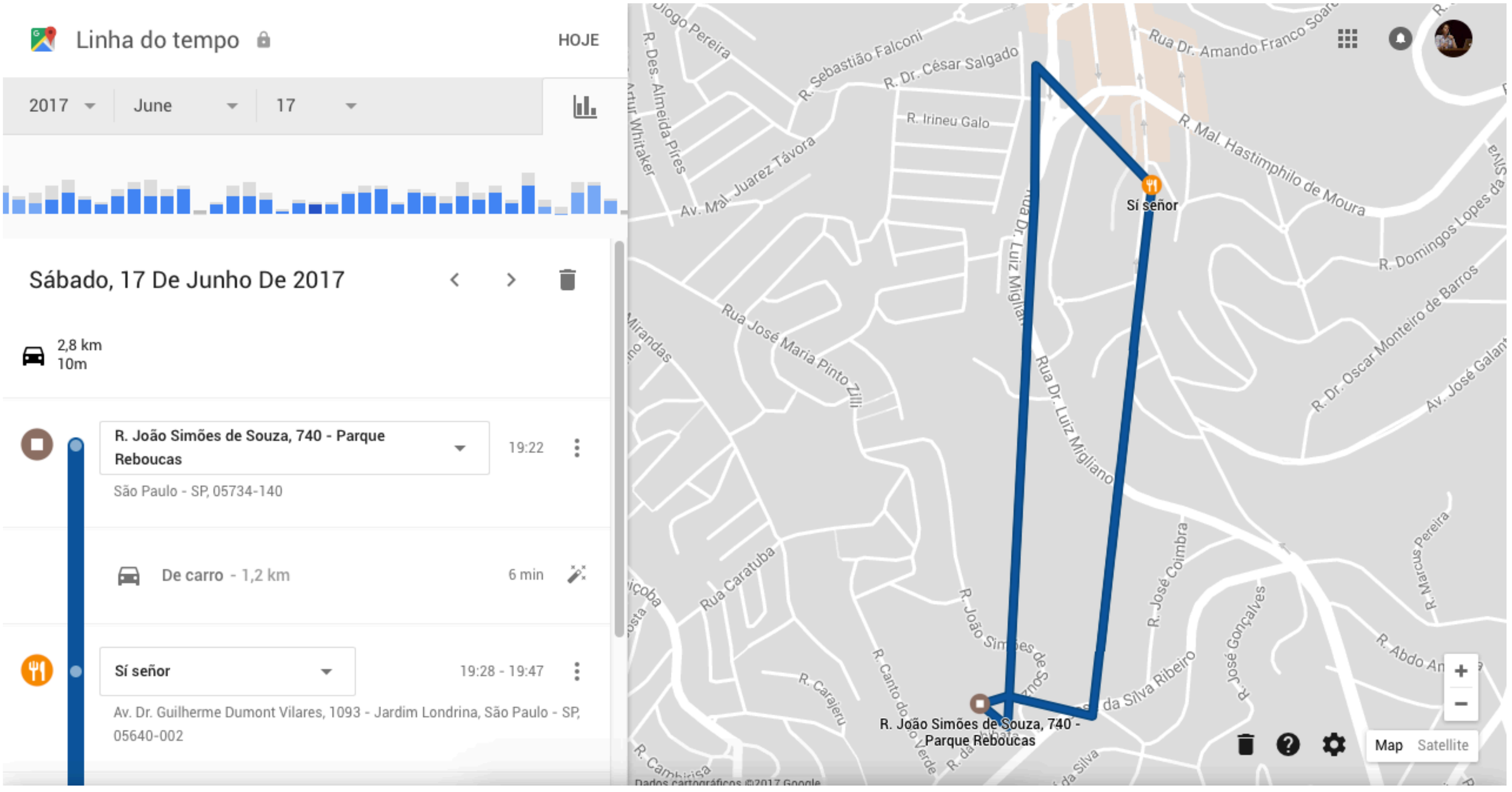
R. João Simões de Souza, 740 - Parque Reboucas ? 10:06

São Paulo - SP, 05734-140

YES NO OTHER

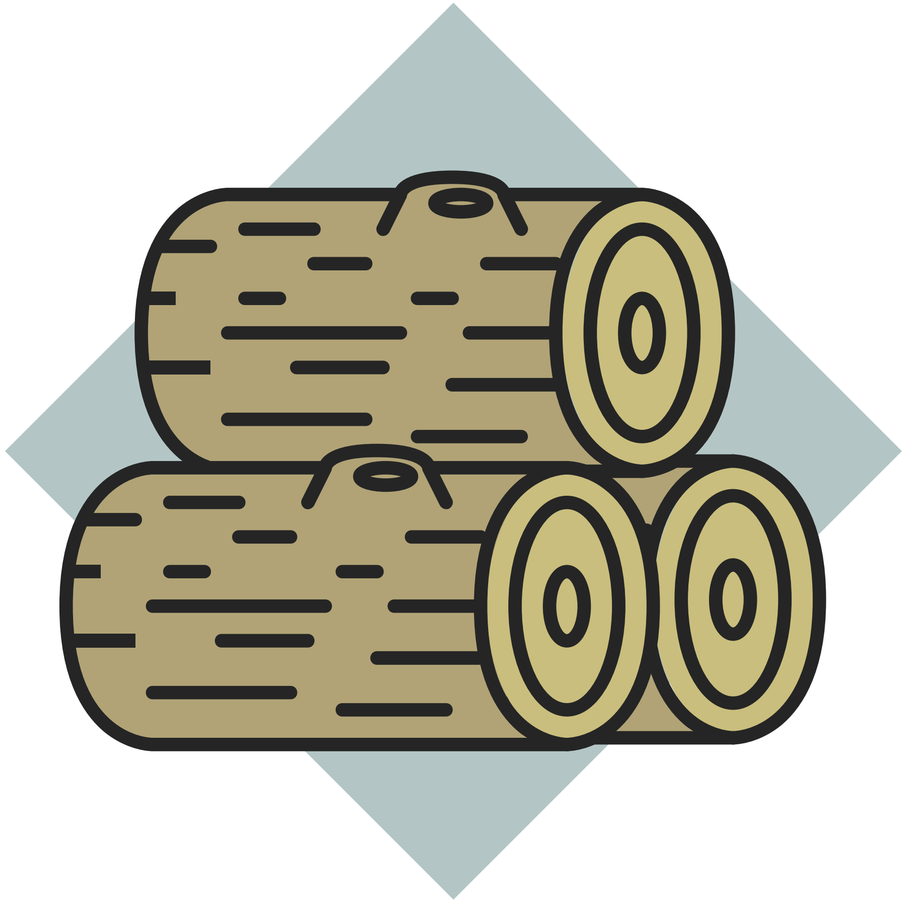
De carro - 9,6 km 28 min




Linha do tempo
HOJE
2017
June
17
Sábado, 17 De Junho De 2017
2,8 km
10m
R. João Simões de Souza, 740 - Parque Reboucas
19:22
São Paulo - SP, 05734-140
De carro - 1,2 km
6 min
Sí señor
19:28 - 19:47
Av. Dr. Guilherme Dumont Vilares, 1093 - Jardim Londrina, São Paulo - SP, 05640-002
Sí señor
R. João Simões de Souza, 740 - Parque Reboucas
Map
Satellite
Dados cartográficos ©2017 Google

Jogos e história

ACESSAR E RESPONDER:
goo.gl/EUAqfe



REVOLUÇÕES INDUSTRÍAIS

CALENDÁRIO AGRÍCOLA
Pietro de Crescenzi

HUMAN BEFORE INDUSTRIAL REVOLUTION

BEFORE THE INDUSTRIAL REVOLUTION

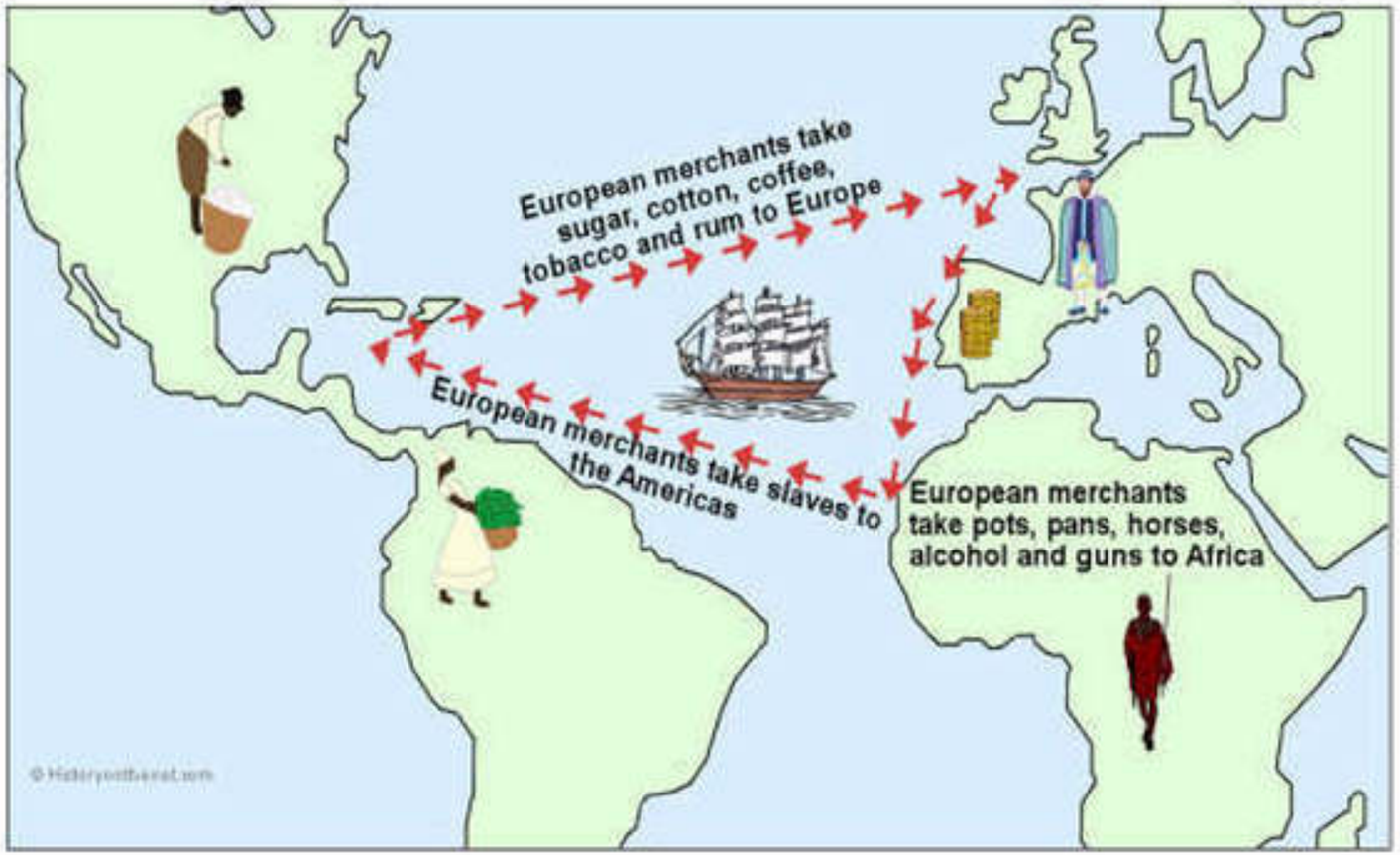
Humans relied on animals for power, while farming was the common way to make a living. People mostly lived in villages in rural areas. The majority of the products people used were made locally and news travelled slowly.

HUMAN AFTER INDUSTRIAL REVOLUTION

AFTER THE INDUSTRIAL REVOLUTION

With the industrialization came the factories and around them towns formed. People moved from rural to growing urban areas, to work in the new factories. Products could now be transported long distance and the capitalist replaced the landowner.

Rota triangular



AS REVOLUÇÕES INDUSTRIAIS

1760 A 1840

1ª Revolução Industrial

A Inglaterra desenvolve as máquinas a vapor, que impulsionam o crescimento da indústria têxtil e de ferro. Em 1825, o engenheiro George Stephenson, o pai das ferrovias, lança a primeira locomotiva a vapor do mundo.

1850-1945

2ª Revolução Industrial

Avanços na indústria química, elétrica, de petróleo e de aço permitem invenções como o navio a vapor, a prensa móvel, a energia elétrica, o telefone, o carro e a produção em massa de bens de consumo. Em 1906, o brasileiro Alberto Santos decola, com sucesso, o avião 14-Bis

1950 - 2000

3ª Revolução Industrial

O período entre o pós-guerra e a virada do milênio foi marcado por transformações profundas na produção e pela rapidez do desenvolvimento de novas tecnologias, que mudaram a indústria, as economias e a sociedade. Uma das mais importantes foi a internet.

DIAS ATUAIS

4ª Revolução Industrial

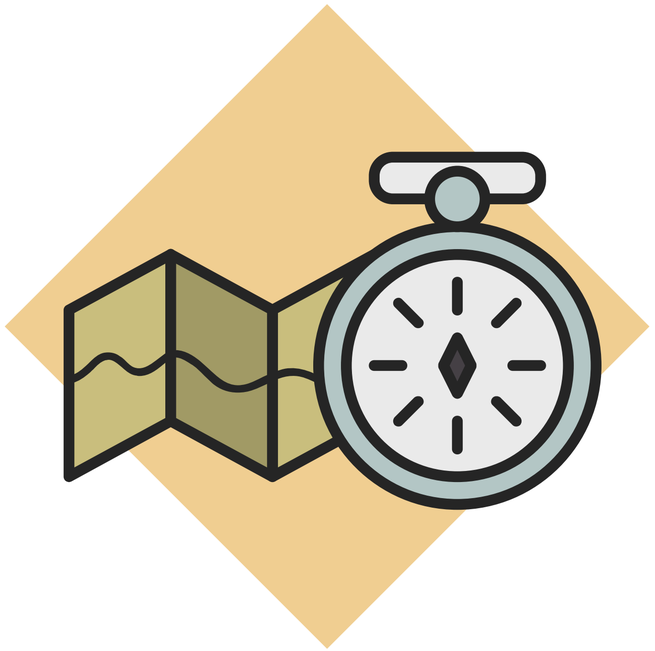
O conceito de Indústria 4.0 foi criado pelos alemães em 2011. Ele se refere às chamadas fábricas inteligentes que reúnem inovações tecnológicas em automação, controle e tecnologia da informação para aprimorar os processos de manufatura.

TURNER, 1844
Chuva, vapor e velocidade

TURNER, 1844
Chuva, vapor e velocidade
[em detalhe]

TAYLORISMO E FORDISMO

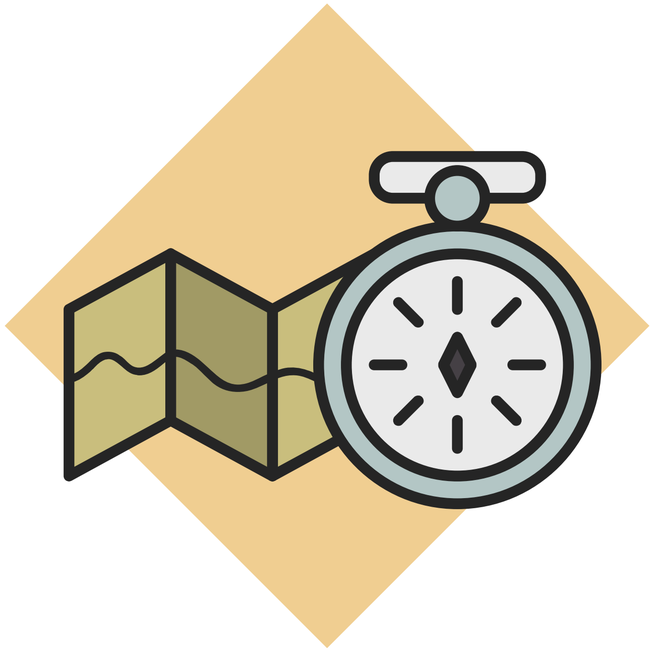
MONET, 1877
Estação de Saint Lazare



Avanços tecnológicos

- Barco à vapor (Robert Fulton/1807);
- Locomotiva (Stephenson/1814);
- Telégrafos (Morse/1836);
- Descoberta da lei da corrente elétrica (Ohm/1827);
- Eletromagnetismo (Faraday/1831);

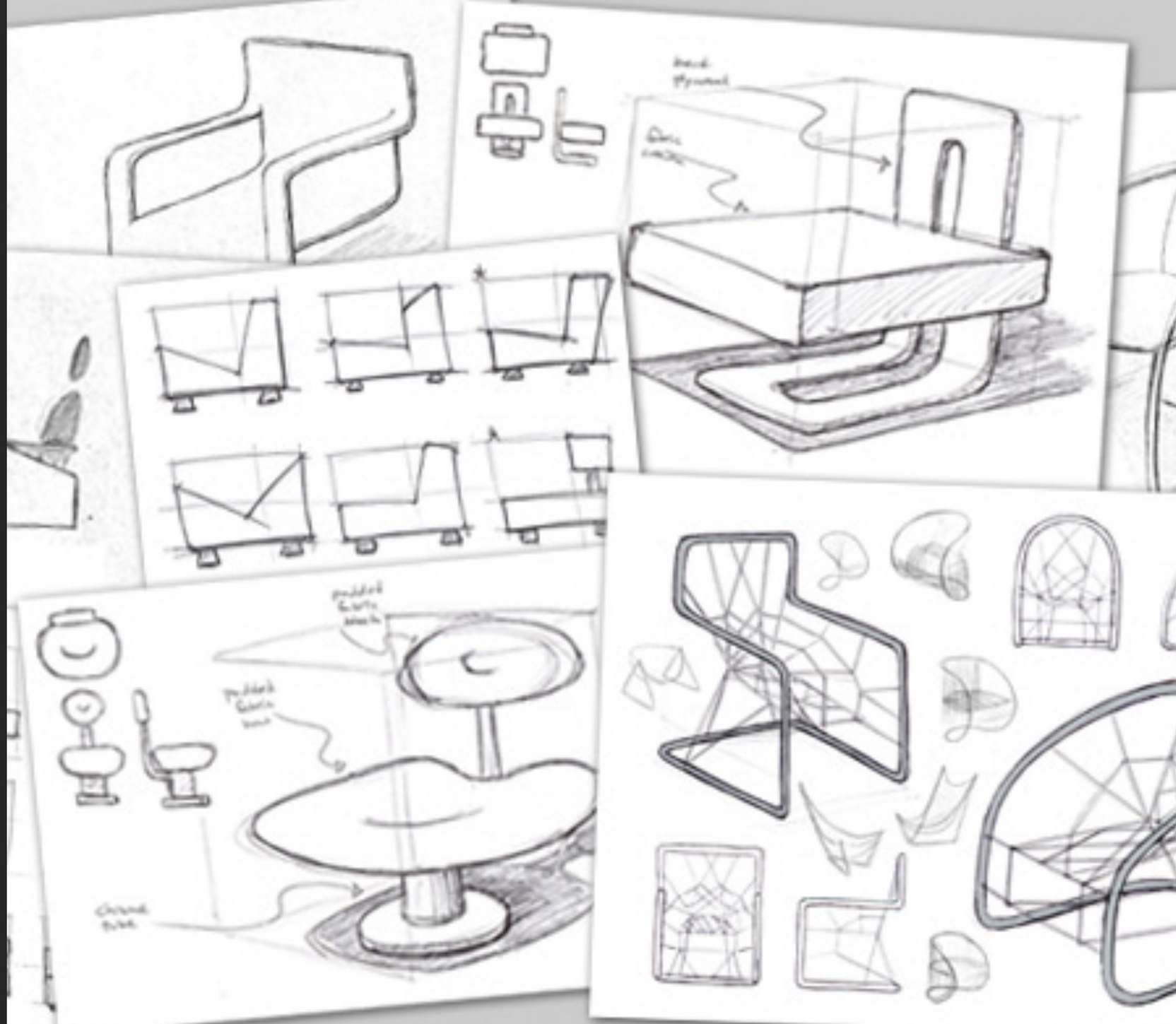
- No setor têxtil a concorrência entre ingleses e franceses permitiu o aperfeiçoamento de teares (Jacquard e Heilmann);



Avanços tecnológicos

- O aço tornou-se uma das mais valorizadas matérias-primas. Em 1856 os fornos de Siemens-Martin, o processo Bessemer de transformação de ferro em aço.
- A indústria bélica sofreu significativo avanço (como os Krupp na Alemanha) acompanhando a própria tecnologia metalúrgica;
- Telefone (Bell/1876);
- Rádio (Curie e Sklodowska/1898);
- Telégrafo sem fio (Marconi/1895);
- O primeiro cinematógrafo (irmãos Lumière/1894);
- Invenção do automóvel movido à gasolina (Daimler e Benz/1885);
- O motor à diesel (Diesel/1897).

O papel do designer



O valor do projeto

Backspace
4

Assassin’s Creed II
Ubisoft

Assassin’s Creed II
Ubisoft

INDUSTRIAL REVOLUTION
BIOSHOCK
INFINITE

XII
IX
VI

Total War
SEGA
TOTAL WAR
ROME II
EMPEROR EDITION

Total War: ROME II - Emperor Edition

More Info

Total War: SHOGUN 2

More Info

Napoleon: Total War

More Info

Empire: Total War

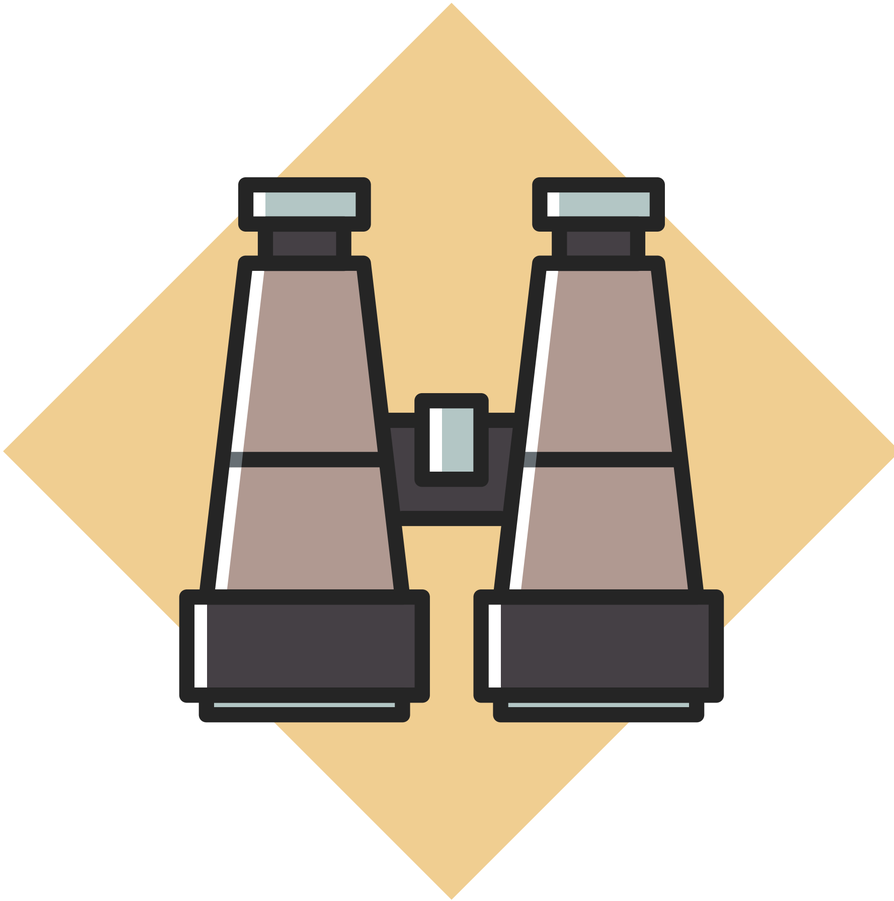
Buy Now

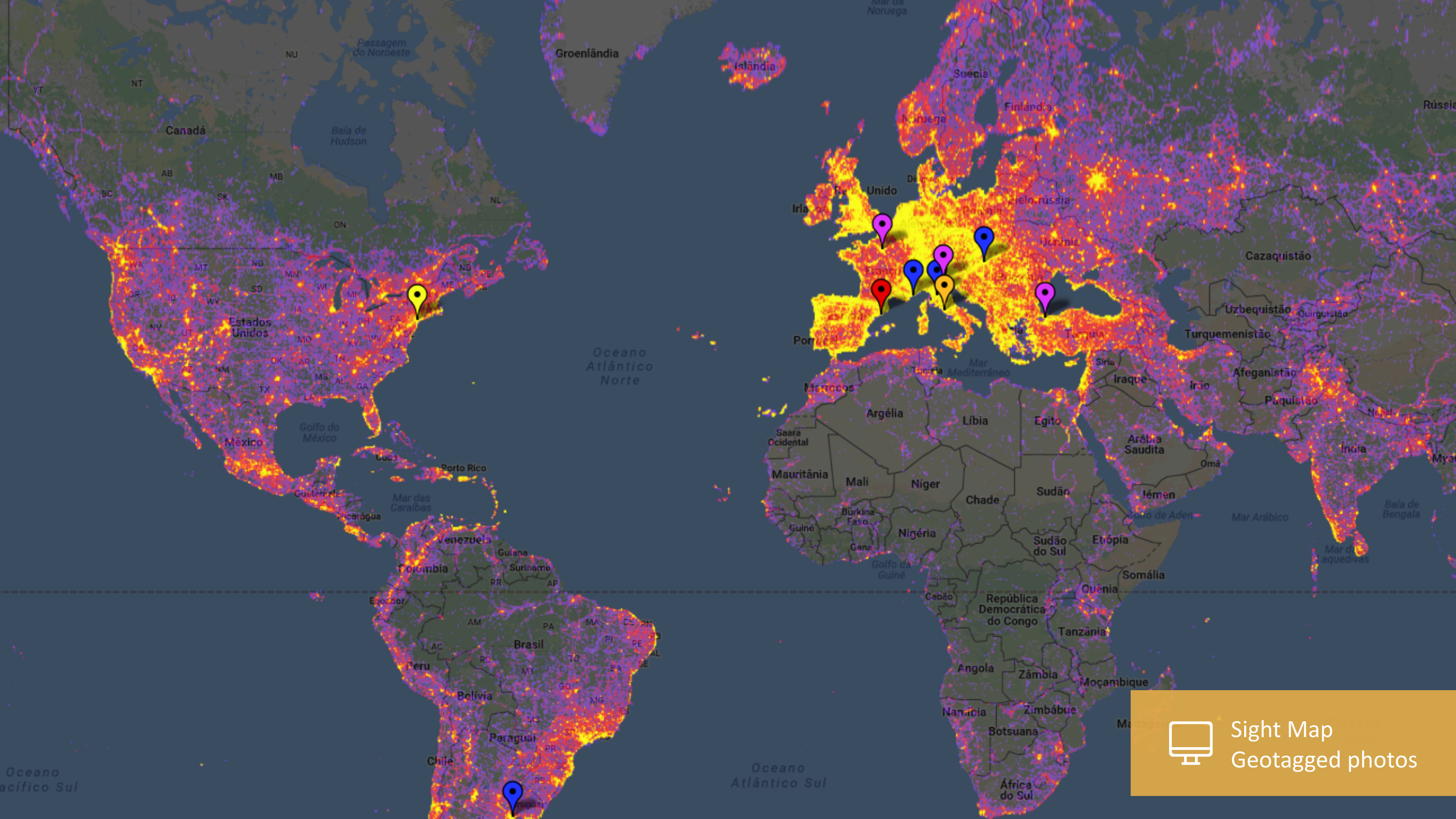
ATIVIDADE

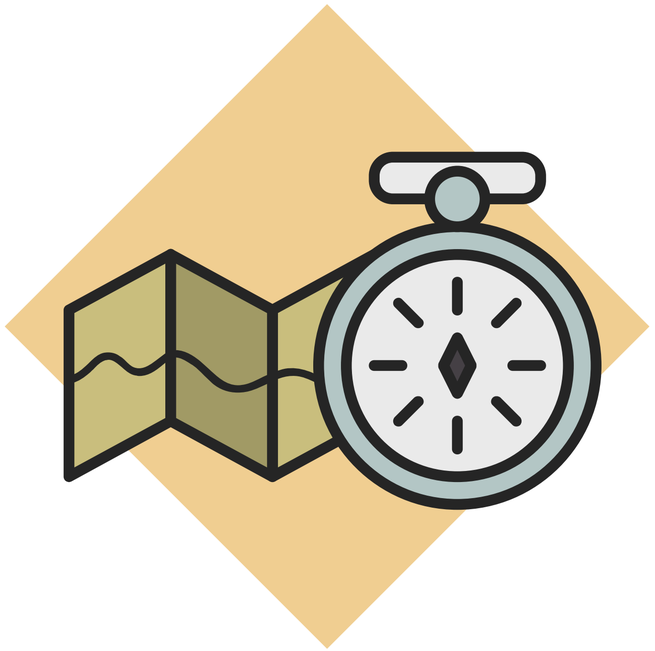
Em grupos, vocês deverão escolher um jogo que tenha a narrativa inspirada em algum período histórico ou movimento artístico e descrever seu gameplay, sua relação com a arte e critérios preservados para dar verossimilhança.

Vocês terão 7 minutos para apresentar na próxima aula. A apresentação pode ser em qualquer formato (video, teatro, ppt, post em redes sociais), desde que explique os seguintes itens:

- motivo da escolha
- períodos históricos ou movimentos artísticos que são utilizado como referência
- gameplay
- critérios preservados para dar verossimilhança

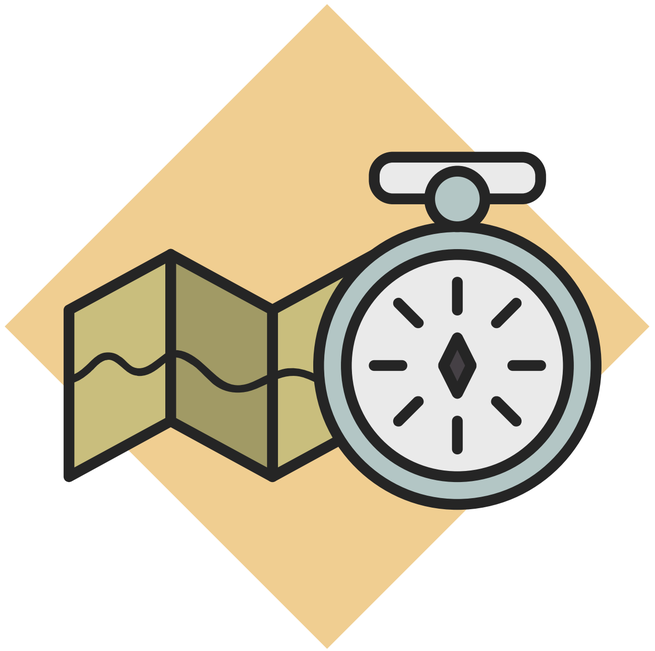



Sight Map
Geotagged photos

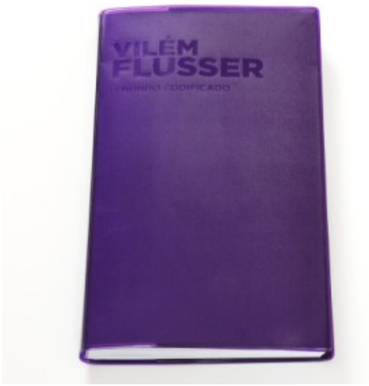


Norte

Uma introdução à história do design
Rafael Cardoso
Capítulo 3
P. 46 - 67



Norte



O mundo codificado
Vilém Flusser
Sobre a palavra design
P. 181 - 186

Design para um mundo complexo
Rafael Cardoso
O designer pensante
P. 239 - 254